
Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Kerjasama dalam Belajar Siswa SD

Indira Restu Asmarani, Asrowi, Mudaris Muslim

Program Studi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Sebelas Maret
email: indirarestuindira@gmail.com

Abstract: The aim of this research was to create game simulation which appropriate and effective as media development of group counseling model through simulation game technique to improve students' team work in study at fifth grade of elementary school. This was a Research and Development. The result of analysis showed that test result index from Test of Interrater agreement Model was 1.00, it could be concluded that guidance book assessment by two experts had very good validity with almost perfect agreement level, it meant two experts gave same scoring to the simulation game technique product. The result of the test was supported by treatment result that was t_{count} 7.823 and t_{table} 1.69552, it meant the hypothesis was proven. The conclusion of this research was group counseling model through simulation game technique was effective to improve students' team work in study at fifth grade of elementary school.

Key Word: Simulation Game Technique, Team Work in Study

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan permainan simulasi yang layak dan efektif sebagai pengembangan media layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi untuk meningkatkan kerjasama dalam belajar peserta didik SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan/ *Research and development*) yang menghasilkan permainan simulasi yang layak dan efektif sebagai pengembangan media layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi untuk meningkatkan kerjasama dalam belajar pada peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa indeks hasil uji dari Uji *Interrater Agreement Model* sebesar 1,00 maka dapat disimpulkan bahwa penilaian buku panduan oleh kedua ahli memiliki validitas sangat baik dengan tingkat kehandalan *almost perfect agreement*, artinya kedua ahli memberikan penilaian yang sama pada produk teknik permainan simulasi. Hasil dari uji tersebut didukung dengan hasil *treatment* yaitu Uji t_{hitung} 7,823 dan t_{tabel} 1,69552 dengan signifikansi 0,05. Simpulan penelitian ini adalah bimbingan kelompok teknik permainan simulasi efektif untuk meningkatkan kerjasama dalam belajar peserta didik SD.

Kata Kunci: Teknik Permainan Simulasi, Kerjasama dalam Belajar.

PENDAHULUAN

Suprijono (2012: 54) mengatakan bahwa kerjasama dalam belajar merupakan pembelajaran yang diarahkan oleh guru, dimana guru memberikan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud dengan bersama-sama. Menjalinkan hubungan kerjasama yang baik dapat dilatih sejak dini, dalam lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama yang akan dijadikan acuan anak sebagai dasar hubungan sosial untuk bekerjasama.

Anak-anak merupakan salah satu bagian dari masyarakat yang dituntut untuk dapat melakukan kerjasama yang baik di lingkungannya. Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Sejak dini anak-anak dilatih untuk menanamkan sikap kerjasama agar dewasa nanti anak-anak mampu menerapkan kerjasama yang positif dengan lingkungannya. Hurlock (2005: 40) mengatakan bahwa "Pada Usia 6-12 tahun merupakan usia anak Sekolah Dasar, yang memiliki karakteristik mengembangkan kecakapan dasar dalam membaca, menghafal dan menulis".

Memasuki jenjang pendidikan Sekolah Dasar kerjasama anak tidak lagi hanya dengan lingkungan keluarga, akan tetapi mulai bekerjasama dengan lingkungan yang lebih luas. Anak



mulai bekerjasama dengan orang lain yang memiliki latar belakang yang berbeda, kepribadian yang berbeda, dan berinteraksi dengan lingkungan yang baru. Pada umumnya usia anak SD merupakan usia dimana anak lebih senang menerima pembelajaran yang menyenangkan (*action*) daripada pembelajaran yang biasa pada umumnya. Kerjasama yang terjalin antara peserta didik membuat belajar sangat efektif. Melalui kerjasama peserta didik dapat bertukar pikiran dan berdiskusi untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dengan masukan dan pandangan yang berbeda-beda untuk pemecahan masalah tersebut serta menambah minat peserta didik terhadap mata pelajaran.

Berdasarkan fakta di lapangan menunjukkan bahwa kerjasama dalam belajar yang dilakukan peserta didik kelas V memiliki kendala, hal itu menjadikan peserta didik tidak dapat belajar dengan efektif. Hal tersebut dikarenakan perbedaan yang ada pada setiap peserta didik. Peserta didik yang memiliki latar belakang yang berbeda mempengaruhi proses kerjasama dalam belajar. Hal seperti ini juga terjadi karena usia peserta didik kelas SD memiliki ketakutan yang tinggi apabila ditolak dalam kelompoknya, karena pada usia ini peserta didik memiliki keinginan yang kuat untuk dapat diterima didalam suatu kelompok.

Pada usia ini peserta didik masih menyukai hal-hal yang menyenangkan, akan tetapi mereka juga menginginkan fokus dalam belajar. Artinya, peserta didik tertarik dengan kegiatan belajar yang menyenangkan dan tidak memerlukan pemikiran yang tinggi. Keadaan yang demikian dapat mengubah kegiatan kerjasama dalam belajar dengan bermain-main yang menyenangkan, sehingga peserta didik akan lebih termotivasi dalam kegiatan belajar. Selain itu kerjasama dalam peserta didik kelas V SD masih rendah, hal itu dikarenakan peserta didik seringkali memiliki rasa individualisme yang enggan berbaur dan bekerjasama dengan peserta didik lain, serta kurangnya layanan bimbingan yang dapat meningkatkan kerjasama dalam belajar.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka dapat diketahui bahwa pelayanan bimbingan di sekolah dasar di Indonesia saat ini masih dalam perkembangan. Winkel (1991: 143) mengatakan bahwa “di jenjang pendidikan Sekolah Dasar hendaknya dibedakan antara bidang administrasi sekolah, bidang pengajaran, dan bidang pembinaan peserta didik. Salah satu dari sub bidang dari bidang pembinaan peserta didik adalah pelayanan bimbingan”. Berdasarkan masalah-masalah yang terjadi pada peserta didik maka penerapan pelayanan bimbingan pada Sekolah Dasar merupakan hal yang perlu diperhatikan.

Hal tersebut sesuai dengan pernyataan guru kelas yang mengungkapkan bahwa peserta didik kelas V SD masih sangat sulit untuk melakukan kegiatan kerjasama dalam belajar. Para peserta didik cenderung malu untuk bertanya dan mengutarakan pendapat di depan teman-temannya. Peserta didik lebih memilih untuk diam dan tidak memahami materi daripada harus berdiskusi dengan teman-temannya.

Bukti lain bahwa kondisi kerjasama dalam belajar masih rendah adalah dengan melakukan observasi pada sekolah tersebut serta didukung dengan diberikannya angket studi pendahuluan. Hasil angket studi pendahuluan tersebut dapat diperoleh 5,77% peserta didik memiliki tingkat kerjasama dalam belajar tinggi, 71,15% memiliki tingkat kerjasama dalam belajar sedang, dan 23,08% memiliki tingkat kerjasama dalam belajar rendah. Kriteria penilaian angket studi pendahuluan menggunakan rumus *mean* dan *standar deviasi*, pengkategorian skor kerjasama dalam belajar pada peserta didik adalah: Tinggi = $> \text{mean} + 1\text{SD}$; sedang = $(\text{mean} - 1\text{SD}) \text{ s.d } (\text{mean} + 1\text{SD})$; rendah = $< \text{mean} - 1\text{SD}$.

Berdasarkan realita tersebut, maka perlu dikaji tentang peningkatan kerjasama dalam belajar melalui bimbingan dengan teknik permainan pada peserta didik. Keterbatasan waktu pemberian layanan konseling secara individual dapat diberikan solusi dengan pembuatan produk bimbingan kelompok teknik permainan simulasi untuk meningkatkan kerjasama dalam belajar.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*). “Penelitian dan Pengembangan (*R&D*)

adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk (Sugiyono, 2009: 407)". Tahapan proses dalam penelitian dan pengembangan biasanya membentuk siklus yang konsisten untuk menghasilkan suatu produk, uji coba produk awal untuk menemukan berbagai kelemahan, perbaikan kelemahan, diuji cobakan kembali, diperbaiki sampai akhirnya ditemukan produk yang dianggap ideal.

Pengumpulan data merupakan langkah yang dilakukan untuk menghimpun semua data yang diperlukan dalam penelitian dengan menggunakan suatu alat tertentu yang disebut instrument pengumpulan data. Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari empat jenis, yakni instrumen angket kerjasama dalam belajar, observasi, instrumen wawancara, dan instrumen penilaian modul.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Interrater Agreement Model* dan *Uji T*. Teknik *Interrater Agreement Model* digunakan untuk penilaian tentang kelayakan produk bimbingan kelompok teknik permainan simulasi yang dilakukan oleh ahli/penilai/pengamat. Ukuran statistik keandalan *interrater* adalah Cohen Kappa yang berkisar umumnya 0-1,0 (meskipun angka negative mungkin) di mana jika angkanya besar berarti keandalan lebih baik, sedangkan nilai-nilai yang dekat atau kurang dari nol menunjukkan kesepakatan yang disebabkan kebetulan saja. Uji t-tes digunakan untuk mengetahui perbedaan nilai (skor) *pretest* dan *posttest*. Dalam menguji efektifitas panduan yang menggunakan *one group pre-test post-test design*.

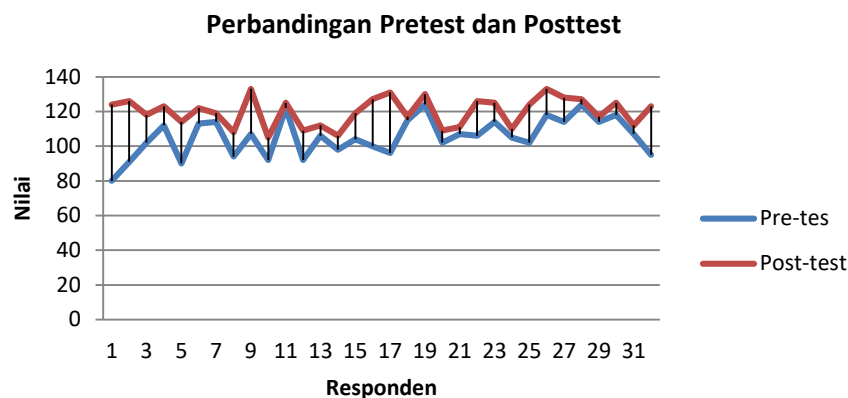
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk. Dalam penelitian ini, dikembangkan sebuah produk bimbingan kelompok teknik permainan simulasi yang dapat menjadi rujukan pemberian bimbingan kelompok yang bertujuan untuk meningkatkan kerjasama dalam belajar peserta didik SD. Di dalam penelitian dan pengembangan ini, kerjasama dalam belajar peserta didik dapat berkembang dengan bantuan produk yang telah dirancang dan divalidasi.

Hasil penelitian menunjukkan produk buku panduan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi dalam belajar telah teruji secara konsep maupun empirik. Hasil uji ahli dan praktisi memiliki nilai menunjukkan bahwa buku panduan memiliki nilai yang sangat baik dan layak untuk digunakan. Selain itu, dari 32 subjek penelitian dan pengembangan yang telah dianalisis, menunjukkan adanya peningkatan perolehan skor kerjasama dalam belajar setelah dilakukan *posttest*.

Skor terendah peserta didik saat *pretest* adalah 80, setelah diberi perlakuan skor *posttest* terendah menjadi 105. Skor tertinggi *pretest* adalah 124, setelah diberi perlakuan skor *posttest* tertinggi adalah 133. Berdasarkan data hasil penelitian dapat diketahui bahwa skor kerjasama dalam belajar peserta didik mengalami peningkatan. Peningkatan skor kerjasama dalam belajar peserta didik memang sangat dibutuhkan, karena peserta didik sangat membutuhkan kerjasama dalam segala bidang, baik dalam belajar, atau kegiatan bersosialisasi. Oleh karena kerjasama perlu diterapkan untuk peserta didik sejak dini. Dalam hal ini peningkatan kerjasama dalam belajar peserta didik disebabkan oleh adanya perlakuan atau *treatment* yang diberikan kepada peserta didik, yaitu layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi.

Berdasarkan data hasil penelitian dapat diketahui bahwa skor kerjasama dalam belajar peserta didik mengalami peningkatan. Peningkatan skor kerjasama dalam belajar peserta didik disebabkan oleh adanya perlakuan atau *treatment* yang diberikan kepada peserta didik, yaitu bimbingan kelompok teknik permainan simulasi. Layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi mengajarkan peserta didik agar menerapkan kerjasama dalam belajar saat melakukan bimbingan kelompok atau diskusi kelompok. Selama kegiatan pemberian *treatment* itu berlangsung, peserta didik menunjukkan bahwa dalam suatu kelompok tersebut terjalin kerjasama yang baik untuk memecahkan soal-soal yang telah diberikan oleh peneliti secara bersama-sama.



Gambar 3 Perbandingan skor *Pretest* dan *Posttest*

Menurut Shaw (Suprijono, 2012:57) satu ciri yang dipunyai oleh kelompok adalah saling interaksi, saling memengaruhi antara satu dengan yang lain dan memiliki tujuan yang sama. Penelitian ini semakin diperkuat dengan hasil penelitian terdahulu, diantaranya penelitian oleh Retno Ismiyati (2012) dengan penelitiannya yang berjudul “Bimbingan Kelompok Teknik Simulasi untuk Meningkatkan interaksi Sosial dengan Lingkungan Sekolah.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik simulasi mampu meningkatkan interaksi sosial peserta didik dengan lingkungan sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan bimbingan kelompok teknik simulasi membawa dampak yang signifikan terhadap perubahan pada diri seseorang.

Bimbingan kelompok teknik permainan simulasi dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kerjasama dalam belajar peserta didik. Sesuai dengan pendapat Wenzler (dalam Indraswari, 2013:210) bahwa permainan kerjasama merupakan bentuk permainan yang dikerjakan dalam suatu keadaan ketika sekelompok orang bekerja untuk mencapai tujuan bersama. Artinya bahwa peningkatan kerjasama dapat dilakukan dengan cara menggunakan permainan. Oleh karena itu diciptakanlah model bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi agar peserta didik dapat saling bertukar pikiran, saling berinteraksi, dan memiliki tujuan yang sama untuk meningkatkan kerjasama dalam belajar peserta didik. Jadi, dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi guru dapat mengarahkan peserta didik untuk dapat menyadari pentingnya kerjasama dalam belajar pada saat belajar kelompok, sehingga peserta didik mampu menerapkan kerjasama dalam belajar pada saat bimbingan kelompok.

Berdasarkan paparan diatas, membuat produk bimbingan kelompok teknik permainan simulasi semakin mantap dan layak digunakan untuk memberikan layanan bimbingan kelompok yang bertujuan untuk meningkatkan kerjasama dalam belajar peserta didik SD.

SIMPULAN

Melalui proses penelitian dan pengembangan produk bimbingan kelompok teknik permainan simulasi dalam hubungannya dengan masalah yang telah dirumuskan, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti bahwa pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di SD Negeri Jetis 3 Sukoharjo jarang sekali dilakukan. Metode mengajar yang digunakan oleh guru hanya menggunakan metode klasikal dan dengan layanan informasi saja. Oleh sebab itu diperlukan metode mengajar yang berbeda. Maka dari itu produk permainan simulasi dan produk buku panduan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi dalam belajar diperlukan oleh guru agar peserta didik lebih antusias dalam kegiatan belajar disekolah.

Buku panduan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi dalam belajar pada peserta didik SD telah teruji secara konsep maupun empirik. Dari penilaian ahli dan praktisi, produk tersebut memiliki nilai sangat baik, sehingga layak untuk digunakan. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa bimbingan kelompok teknik permainan simulasi menunjukkan jika tingkat kerjasama dalam belajar peserta didik kelas V SD N Jetis 3 Sukoharjo mengalami peningkatan antara sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan perolehan skor sebelum *treatment* dan setelah diberikan *treatment*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok teknik permainan simulasi dalam belajar layak untuk meningkatkan kerjasama dalam belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Committee, J. (1994). *Standards for Educational Evaluations*. (Online), (http://en.wikipedia.org/wiki/Joint_Committee_on_Standards_for_Educational_Evaluation)
- Indraswari. (2013). Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Kerjasama untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas X-1 SMA N 3 Lamongan Pada Tahun 2013. *Jurnal BK UNESA*. 3(1).
- Hurlock, E.B. (2005). *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga.
- Ismiyati, R. (2012). *Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial dengan Lingkungan Sekolah Siswa Kelas IV SD N 1 Jendi Selogiri Wonogiri Tahun pelajaran 2011/2012*. Skripsi. Surakarta : Universitas Sebelas Maret
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta : Bandung.
- Suprijono, Agus. (2012). *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka pelajar.
- Winkel, WS.(1991). *Bimbingan dan Konseling di Instituti Pendidikan*. Jakarta : PT Grasindo.